

Sensible
SOCCER™
2006
Codemasters®

Меры предосторожности

• Не касайтесь поверхности компакт-диска, держите диск за края.
• Для очищения диска используйте мягкую гладкую ткань.
• Постарайтесь не оставлять царапин на диске.
• Оберегайте диск от предельно высоких и низких температур, от попадания прямых солнечных лучей и повышенной влажности.
• Никогда не используйте треснувший диск или склеенный диск. Это может привести к возникновению проблем в работе оборудования.

Медицинское предупреждение

ВНИМАНИЕ: ПРОЧТИТЕ ЭТО ПЕРЕД НАЧАЛОМ ИГРЫ
Некоторые люди предрасположены к потере сознания и приступам эпилепсии под воздействием вспышек света или мелькающих изображений. Появление на экране определенных цветовых последовательностей или фоновых изображений может вызвать приступ у таких людей. Подобные факторы могут вызвать приступ, даже если с человеком ранее не случалось ничего подобного и ему не ставили диагноз «эпилепсия». Если Вы или кто-то из членов Вашей семьи подвержен эпилепсии, проконсультируйтесь с врачом, прежде чем использовать игру. Если Вы испытываете следующие симптомы во время видеоигры: головокружение, ухудшение зрения, подергивание глазных или других мышц, потеря сознания или ориентации, любые непроизвольные движения или конвульсии, НЕМЕДЛЕННО прекратите игру и обратитесь к врачу.

Предупреждение о нарушении авторских прав

Копирование коммерческих видеоигр является нарушением авторского права и влечет за собой уголовную ответственность. Копирование и распространение видеоигр может привести к заключению под стражу. Скопированная видеоигра является украденной собственностью. Эта игра компании Codemasters защищена системой FADE™ и системой защиты StarForce® . Приобретая нелицензионную копию, Вы сможете использовать ее, но недолго. По мере игры качество игрового процесса скопированной версии будет ухудшаться. Убедитесь, что Вы приобретаете лицензионную версию в местах официального распространения видеоигр.

Если Вам известно о нелегальном копировании и распространении видеоигр, и Вы хотите помочь остановить незаконные действия, пожалуйста, позвоните по телефону анонимной горячей линии ***8705133405***, или же оставьте информацию на сайте ***www.elspa.com***, на условиях полной анонимности.

© 2006 Codemasters Software Company Limited («Codemasters»). Авторские права защищены. «Codemasters»® и «Sensible»® являются зарегистрированными торговым марками компании Codemasters. «Sensible Soccer™ 2006» является торговой маркой компании Codemasters. Все остальные авторские права и торговые марки являются частной собственностью их владельцев и используются по лицензии. Все права защищены. Консультации по вопросам дизайна предоставлены компании Codemasters Джоном Хейром. Программа использует Bink Video. Copyright © 1997-2006 by RAD Game Tools, Inc. Разработка компании Kuju Entertainment Limited. Издано компанией Codemasters. Запрещено незаконное копирование, изменение, сдача в наем, предоставление в заем, перепродажа, аркадное использование, взимание денег за использование, распространение по системам телевещания или кабельным системам, публичное использование, а также распространение данного продукта или извлечение любой его части (частью может считаться любая торговая марка или работа, охраняемая авторским правом).

Содержание

Установка 1
Введение 1
Начало работы 2
Управление 2
Движение игрока 3
С мячом 3
Без мяча 4
Управление вратарем 4
Другие функции управления в игре 5
Тактика 5
Типы игроков 6
Команды и навыки игроков 7
Собственные команды 8
Создание собственных команд 8
Создание формы для команд 8
Создание игроков для команд 9
Управление командами 9
Типы состязаний 10
Свои состязания 12
Ход состязания 13
Дополнительные возможности 13
Секреты и улучшения 14
Настройка матча 14
Выбор контроллера 15
Условия и правила матча 16
Правила матча 16
Настройки 17
Настройки игрового процесса 18
Изменение имен 18
Загрузка данных 19
Наши благодарности 19
Авторы игры 19
Лицензионное соглашение 23
Техническая поддержка 25



Установка

Вставьте компакт-диск с игрой Sensible Soccer 2006 в свой CD-ROM дисковод и закройте его. Подождите несколько секунд, пока не начнется инициализация. Если на Вашем компьютере включена функция Автозапуска, установка Sensible Soccer 2006 начнется автоматически.
Если функция Автозапуска отключена, откройте меню кнопки Пуск и выберите пункт Выполнить. В открывшемся окне наберите команду «D:\ setup» (замените «D» буквой, присвоенной Вашему CD-ROM дисководу) и нажмите клавишу ввода. Начнется установка программы. Следуйте инструкциям на экране, чтобы продолжить установку.
Для работы Sensible Soccer 2006 необходимо установить на Вашем компьютере пакет программ DirectX 9.0c. Во время инсталляции игры Вам предложат сделать это, а также зарегистрировать свою игру в режиме онлайн. Но это не обязательное требование – Вы можете в любое время зарегистрироваться на сайте www.codemasters.co.uk/register. Если Вы используете соединение с Интернетом через простую телефонную линию и у Вас не настроен автоматический вызов по требованию, то для регистрации Вам нужно будет подключиться к Интернету до начала установки. Во время установки рекомендуется закрыть все программы (кроме тех, которые необходимы для доступа в Интернет).

Введение

Sensible Soccer 2006

Поздравляем Вас с приобретением одной из самых популярных футбольных видеоигр всех времен и народов. Около 15 миллионов людей во всем мире сыграло в Sensible Soccer с тех пор, как эта видеоигра была впервые издана в 1992 году. В новом поколении величайшей компьютерной игры Вы найдете классические режимы игры Sensible Soccer, товарищеские встречи, кубки, мировые лиги и турниры различных стран, а также безграничное количество соревнований в режиме «сделай сам», в которых могут участвовать до 32 игроков. Кроме того, появились абсолютно новые игровые возможности, такие как «Карьера собственной команды» с элементами РПГ, управление движениями вратаря, а также возможность кооперативной игры, в которой могут одновременно участвовать до 4 игроков.

Как играть

Игра Sensible Soccer 2006 была задумана таким образом, чтобы Вы могли свободно переходить из одного режима в другой по своему желанию:
– Вы можете участвовать сразу в нескольких товарищеских, готовых и своих соревнованиях, так как одновременно можно сохранить до 7 различных состязаний.
– Карьера Вашей собственной команды будет храниться в отдельном месте. Вы в любой момент сможете загрузить любую из своих команд и продолжить ее карьеру.

Начало работы

Загрузка и сохранение игр в Sensible Soccer 2006

В Sensible Soccer 2006 есть 7 основных ячеек, где хранятся Ваши достижения в состязаниях, а также 1 ячейка для хранения данных о Ваших собственных командах. Вы можете сохранять одно и то же состязание на различных этапах, воспользовавшись разными ячейками.

При первом запуске игра автоматически загружает:
- Настройки команды (включая ее текущее состязание)
- Измененные имена игроков
- Измененные названия команд
- Измененные названия состязаний

Управление

Вверх	↑
Влево	←
Вправо	→
Вниз	↓
Пас	Z
Сильный удар/Подкат/Бросок	X
Рывок	Space bar
Перемещение вратаря	⇧ (Только правая клавиша Shift) + ← ↑ ↓ →
Скамейка запасных и тактика	→I
Мгновенный повтор	R
Меню паузы (во время матча)	Esc
Отмена / Выход из меню	Esc

Движение игрока

Выбор игрока
Выбор игрока делается автоматически и зависит от того, в каком направлении Вы заставляете игрока двигаться при помощи клавиш управления.

Рывок
Рывок увеличивает скорость игрока. Используйте его экономно, т.к. запас выносливости каждого члена команды ограничен – он отображается в виде шкалы над головой игрока, когда тот делает рывок.

Перехват
Если Ваш игрок подбежит к противнику, он автоматически попытается отобрать у него мяч.

С мячом

Пасы
Направьте игрока с мячом так, чтобы стрелка указывала на другого игрока из его команды, и нажмите кнопку паса.

Сильный удар
Сильный удар выполняется в ту сторону, куда показывает стрелка; его можно использовать для дальних передач или удара по воротам. Чем дольше удерживать клавишу, тем сильнее будет удар.

Контроль мяча
После выполнения сильного удара можно изменить направление полета мяча. При помощи этой функции можно закрутить мяч влево или вправо, ударить навесом или подрезать, чтобы другому игроку было легче принять передачу.

Система контроля мяча

Выполняя сильный удар, быстро нажмите клавиши управления игроком





Без мяча

Подкат
Когда мяч находится у команды противника, нажатие кнопки сильного удара приведет к тому, что Ваш игрок выполнит подкат и попытается отобрать мяч. Если неправильно рассчитать момент подката, Ваш игрок может травмировать соперника и получить предупреждение судьи.

Бросок
Если мячом не завладела ни одна команда (т.е. он лежит на поле или находится в воздухе), нажатие кнопки сильного удара приведет к тому, что Ваш игрок бросится к мячу, выполнив подкат, удар головой или удар с лету (в зависимости от того, где будет находиться мяч).

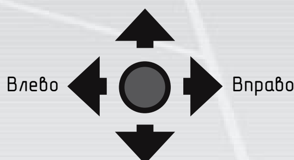
Перенаправление мяча
Чтобы выполнить это действие, нужно изменить направление движения игрока после того, как был начат бросок, но до того, как игрок прикоснулся к мячу. В результате игрок сможет направить мяч в другую сторону.

Управление вратарем

Движение
Основные движения голкипера и попытки поймать мяч выполняются автоматически, однако игрок может управлять действиями вратаря, зажав правую клавишу SHIFT и выбрав нужное направление.

Перемещение вперед и назад позволяет голкиперу подходить к воротам и отходить от них, что изменяет возможный угол поражения ворот.

Перемещение влево и вправо позволяет голкиперу изменить свою позицию и подготовиться к удару с соответствующей стороны.



Опасные штрафные удары
Наибольшее значение управление вратарем будет иметь при выполнении опасных штрафных ударов. В такие моменты движения голкипера влияют на размещение защитной стенки.

Пенальти
Перемещение голкипера в определенную сторону повышает шанс того, что игроку удастся поймать мяч, если противник будет бить именно в эту сторону.

Другие функции управления в игре

Скамейка запасных и тактика игры

Если нажать эту кнопку, то во время ближайшей задержки в игре появится меню тактики, с помощью которого можно будет сделать замену игроков или изменить построение команды.

Мгновенный повтор

Позволяет проанализировать несколько последних секунд игры при помощи широких возможностей консоли повтора.

Тактика

При помощи этого меню можно выбирать построение команды и начальные позиции перед каждой встречей. Это меню также появится, если во время матча любой игрок нажмет кнопку «Скамейка запасных и тактика игры» и мяч покинет пределы поля.

Построения

В игре существует 12 различных построений, и каждая команда будет использовать заданное по умолчанию построение до тех пор, пока игрок не изменит его самостоятельно.



Изменение позиции игрока

Чтобы изменить размещение игроков на поле, вначале выберите игрока, которого Вы хотите переместить, а затем укажите нужную позицию.
В результате игроки поменяются местами, даже если один из них сидит на скамейке запасных.

Замена игрока

Чтобы сделать замену прямо во время матча, выберите игрока, которого хотите отправить на поле, а затем укажите игрока, которого нужно посадить на скамейку запасных.

Удаление травмированных и оштрафованных игроков

Вы не сможете начать матч, если на поле находится игрок, получивший серьезную травму или красную карточку. Чтобы начать матч, Вы должны будете заменить такого игрока любым футболистом со скамейки запасных. Если во время игры футболист получит травму, Вы также не сможете продолжить игру, пока не уберете пострадавшего с поля, сделав замену.
Игрока, получившего красную карточку, нельзя заменить в течение всего матча, поэтому одна позиция на экране построения станет красной. Эта позиция будет пустовать до конца матча.

Типы игроков

Каждая команда состоит из футболистов, относящихся к одному из двадцати одного типа игроков. Каждый тип игрока имеет свои сильные и слабые стороны, к тому же для каждого из них определен наиболее подходящий участок поля. Тип игрока отображается в виде сокращения на значке игрока.

СОКРАЩЕНИЕ	ТИП ИГРОКА	ПРЕИМУЩЕСТВА
ВРТ	ВРАТАРЬ	Стоит на воротах
	ЦЕНТРАЛЬНЫЕ ЗАЩИТНИКИ	
ЛБР	Либеро	Подкаты + передачи
ОПК	Опекун	Подкаты + удары головой
СТП	Стоппер	Подкаты + сила
	ФЛАНГОВЫЕ И ЦЕНТРАЛЬНЫЕ ЗАЩИТНИКИ	
Ц.З	Центральный защитник	Подкаты + скорость
ЛЦЗ	Левый центральный защитник	Подкаты + проходы слева
ПЦЗ	Правый центральный защитник	Подкаты + проходы справа
К.З	Крайний защитник	Выносливость + скорость
ЛКЗ	Левый крайний защитник	Выносливость + проходы слева
ПКЗ	Правый крайний защитник	Выносливость + проходы справа
	ЦЕНТРАЛЬНЫЕ ПОЛУЗАЩИТНИКИ	
ЦП3	Центральный полузащитник 3	Подкаты + выносливость
ЦП2	Центральный полузащитник 2	Подкаты + скорость
ЦП1	Центральный полузащитник 1	Подкаты + сила
УНИ	Универсальный игрок	Подкаты + передачи
ОСН	Основной игрок	Контроль мяча + передачи
	ФЛАНГОВЫЕ И ЦЕНТРОВЫЕ ПОЛУЗАЩИТНИКИ	
К.Н	Крайний нападающий	Скорость + контроль мяча
ЛКН	Левый крайний нападающий	Скорость + проходы слева
ПКН	Правый крайний нападающий	Скорость + проходы справа
	НАПАДАЮЩИЕ	
ЦН1	Центральный нападающий 1	Сила + удары головой
НАП	Нападающий	Удары по воротам + удары головой
ЦН2	Центральный нападающий 2	Удары по воротам + скорость

1) Номер игрока
2) Инициалы игрока
3) Звездный рейтинг
4) Тип игрока



Команды и навыки игроков

Звездная система

Уровень игрока.
У каждого футболиста есть определенное количество очков навыка, от 1 до 10. Эти очки отображаются при помощи простой звездной системы. Большая звезда обозначает 2 очка навыка, а маленькая звезда равняется одному очку навыка. Чем больше звезд у игрока, тем выше его показатели.

Улучшение игрока (только для собственных команд).
Каждый раз, когда Ваша личная команда впервые выигрывает готовый турнир, один из ее игроков автоматически получает дополнительные очки навыка, тем самым повышая свои показатели. Точное количество очков навыка, которое получит определенный игрок после победы в турнире, отображается при просмотре списка турниров в режиме «Своя команда».

Уровень команды.
У каждой команды также есть определенное количество очков навыка, от 1 до 10, и это число также отображается при помощи звездной системы. Уровень команды рассчитывается как средний показатель уровня всех шестнадцати игроков, входящих в эту команду.

Типы команд
В игре существует три основных типа команд: сборные, клубные и свои. Нужно отметить, что некоторые команды не могут принимать участие в определенных режимах игры и состязаниях.

Сборные команды.
В игре Вы найдете 67 сборных команд со всех уголков футбольного мира.

Клубные команды.
В игре Вы найдете 300 клубных команд Англии, Франции, Германии, Голландии, Италии, Португалии, Шотландии и Испании.

Свои команды.
Игра позволяет создавать и в любой момент сохранять 1 собственную команду.



Собственные команды

Общая информация по игре за свою команду

«Режим карьеры» представлен в виде игры за собственную команду. Главной Вашей задачей будет собрать команду из 16 игроков-новичков, придумать название команды и форму для ее игроков, после чего начать долгое восхождение с 292-го места в списке клубных команд на самую вершину этого рейтинга, по пути выигрывая все из 40 возможных наград и трофеев.

Одна игра своей команды

При каждом сохранении есть возможность записать одну абсолютно независимую игру своей команды.

Создание собственных команд

Первым шагом в управлении своей командой является ее создание. Создание команды проходит в три этапа: во-первых, выберите название команды и тип состава; во-вторых, выберите форму игроков для игр дома и на выезде; в-третьих, создайте 16 игроков, из которых и будет состоять команда.

Название команды

Выберите поле «название команды» при помощи Вашей мыши или клавиатуры, а затем введите любое название и нажмите клавишу ввода.

Типы составов

Всего в игре существует 8 различных составов. Каждый из них представляет собой уникальный набор типов игроков, от которого будет зависеть тактика и стиль игры новой команды. Вы сможете выбрать один из следующих типов составов: нормальный, защитный, агрессивный, на износ, сбалансированный, атакующий, со вкусом и крыло.

Создание формы для команд

Дома и на выезде

Для каждой собственной команды нужно создать два комплекта униформы: один для игры на своем поле, а другой – для игры на выезде.

Футболки, шорты и носки

Каждый комплект униформы состоит из футболки, шорт и носков. В игре имеется множество различных стилей для футболок и шорт, не говоря уже о широчайшем спектре цветов для их раскраски. Кроме того, Вы сможете открывать новые стили футболок и шорт, выигрывая в готовых чемпионатах обычными клубными и сборными командами.

Создание игроков для команд



Создавая игроков для своей команды, Вы сможете изменять их имена, рост и вес, цвет кожи и глаз. Делайте им любые прически, бороды, брови и бакенбарды. Вы даже сможете выбрать бутсы, в которых Ваш футболист выйдет на поле. Кроме того, существует немало дополнительных причесок и классных бутс, которые можно открыть, выигрывая в готовых чемпионатах обычными клубными и сборными командами.

Сохранение собственной команды

Если Вы закончили настройку всех элементов собственной команды, включая форму и игроков, Вы можете сохранить эту команду, нажав кнопку «Сохранить и продолжить».

Управление командами



Ранг команды

Показывает игроку, на каком месте находится его собственная команда в списке 300 клубных команд.

Шкаф с наградами

Здесь будут храниться все награды, заработанные Вашей собственной командой.



Новое состязание

Позволяет игроку выбрать состязание, в котором будет участвовать его команда. Можно сразиться с любой командой в товарищеских встречах и своих состязаниях, но основной интерес при игре за собственную команду представляет участие в готовых состязаниях.

Улучшение игроков

Каждый раз, когда Ваша собственная команда впервые выигрывает готовый турнир, один из ее игроков автоматически улучшается, получая дополнительные очки навыка. Количество очков навыка, которое получит определенный игрок после победы в турнире, отображается при просмотре списка турниров в режиме «Своя команда». По мере того, как игроки Вашей команды будут улучшать свои навыки, будут повышаться их шансы одержать победу даже в самых сложных готовых состязаниях.

Максимальные командные навыки

Если Ваша собственная команда одержит победу во всех готовых состязаниях, каждый из ее игроков будет иметь по 10 очков навыка – это максимально возможный показатель в этой игре.

Изменение игроков

В перерыве между состязаниями Вы всегда сможете изменить прическу, бороду, брови, бакенбарды и обувь любого игрока своей команды.

Виды Состязаний

Товарищеские матчи

Выберите две команды для одного матча.

Готовые состязания

Выберите одно из 45 готовых международных и клубных состязаний.

Лиги

Эти состязания проходят по круговой системе, по которой каждая команда играет друг с другом от 1 до 4 раз в зависимости от правил состязания. За победу команды получают 3 очка, за ничью – по 1. После того, как были сыграны все матчи, команда с наибольшим количеством очков становится победителем. Если две или более команд набрали одинаковое количество очков, тогда более высокое место в таблице будет занимать команда с лучшей разницей забитых и пропущенных мячей.

Кубки

Эти состязания проходят по системе игры на выбывание, согласно которой команда продолжает борьбу до первого поражения. Победителем становится команда, которая ни разу не проиграла.
Если основное время матча заканчивается с ничейным результатом, арбитр назначает дополнительное время. Если счет остается ничейным после дополнительного времени, назначается серия пенальти.
Если по правилам кубка каждая пара команд должна провести по одному матчу на своем «домашнем» стадионе и по одному матчу в гостях, то результаты обоих матчей суммируются. В случае ничейного результата, команда, забившая большее количество мячей на выезде, становится победителем. Если обе команды забили одинаковое количество мячей на выезде, назначается дополнительное время и серия пенальти.

Турниры

Турниры – это состязания, которые проходят в два этапа. На первом этапе идет игра по принципу мини-лиги, где команда, занявшая первое место, или команды, занявшие первое и второе места, проходят в следующий этап турнира, а остальные – выбывают. Второй этап турнира проходит по тому же принципу, что и кубки, но между теми командами, которые победили на первом этапе.

Градация состязаний

Между состязаниями нет явной градации, но статус каждого из них можно определить по уровню мастерства команд, участвующих в этом состязании.

Выбор команды для готовых состязаний

Для участия в любом готовом состязании Вы можете выбрать любую команду из списка, находящегося внизу экрана. Исключением являются готовые состязания, в которых принимают участие собственные команды игроков. В этих состязаниях Вы сможете играть только собственной командой.

Выбранная Вами команда будет обозначаться синим цветом во всех меню текущего состязания.



Свои состязания

Свои состязания позволяют Вам создать собственные кубки, лиги и турниры, в которых смогут участвовать до 32 команд, управляемых компьютером и игроком. Вы сами выбираете название состязания, устанавливаете его правила и указываете команды, которые будут в нем участвовать.

Создание лиг

Выберите количество команд, участвующих в лиге и то, как часто они будут играть друг с другом.

Создание кубков

Выберите количество команд, участвующих в кубке, и количество встреч между двумя командами за один раунд (в кубках и турнирах финал всегда проходит в один раунд).

Создание турниров

Вы должны указать: количество групп и количество команд в каждой группе; насколько часто команды будут встречаться друг с другом, и сколько команд из группы перейдет на следующий этап состязания; сколько встреч будет проходить в одном раунде на этапе игры на выбывание.

Выбор команд

Установив правила состязания, Вы перейдете к выбору команд. Для этого укажите нужный регион, выберите команду из списка, а затем добавьте ее в сетку выбранных команд. В этой сетке хранятся все команды, которые будут участвовать в состязании (либо под контролем игрока, либо под управлением компьютера).

Все пустые места в сетке выбранных команд можно быстро заполнить, нажав кнопку «Случайная».

Игроки обозначаются синим цветом, и в состязании должен участвовать хотя бы один игрок. Заполнив сетку выбранных команд, нажмите «Продолжить», чтобы начать состязание.

1) Сетка выбранных команд
2) Селектор региона команд
3) Список выбора команд



Ход состязания

Таблицы лиги
Между раундами матчей игра выводит групповые таблицы или таблицы лиги. В турнирах групповые таблицы представлены в виде мини-лиг.

3 очка за победу
Во всех лигах и группах команды получают по 3 очка за победу и по 1 очку за ничью. Состязания автоматически переходят к следующему матчу игрока, а результаты всех игр компьютера с компьютером подсчитывается автоматически.

Кубковые таблицы
В конце кубкового раунда или после окончания группового этапа турнира составляется таблица команд, которые будут участвовать в этапе игры на выбывание.

Выбывшие команды игрока
Если команда одного игрока покидает кубок или турнир, этот игрок должен будет дождаться, пока из состязания не выйдут все остальные игроки. Состязание завершится только тогда, когда его покинут все команды игроков.

Дополнительные возможности

Лучшие результаты
Это список игроков, забивших наибольшее количество голов в состязании.

Правила состязания
Это правила текущего состязания.

Сохранение состязания
Вы можете в любой момент сохранить текущее состязание, нажав кнопку «Сохранить состязание».



Секреты и улучшения

Побеждая в каком-либо готовом состязании впервые, Вы получаете награду. Играя клубной или сборной командой, Вы можете открывать новые мячи, поля, футболки, шорты, прически и обувь для своих футболистов. Играя собственной командой, Вы сможете улучшить одного из игроков своей команды.

Секреты из готовых состязаний

Мячи и поля

Открыв новый мяч или новое поле, Вы сможете выбрать этот предмет в меню настроек условий матча.

Футболки и шорты

Открыв новую футболку или шорты, Вы сможете выбрать этот предмет в меню создания собственной формы.

Прическа и обувь

Открыв новую прическу или обувь, Вы сможете выбрать этот предмет в меню создания/изменения игрока своей команды.

Улучшения из готовых соревнований

Улучшение игроков

В награду за то, что команда победила в готовом состязании, один из Ваших игроков повысит свои навыки.

Настройка матча

Выбор команды для товарищеской встречи

Используйте колонку «Выбор команды», чтобы указать две команды для товарищеского матча.



Другие состязания

Во всех остальных состязаниях команды для каждого матча выбираются автоматически.

Выбор контроллера



В товарищеских встречах Вы можете выбрать количество игроков и команду, за которую будет играть каждый игрок. Во всех остальных состязаниях управление командами распределяется заранее.

Один игрок

Чтобы сыграть матч, управляя командой самостоятельно, каждый игрок должен передвинуть значок контроллера в сторону той команды, которой он хочет управлять, а затем нажать любую кнопку для подтверждения выбора.

Совместная игра

Чтобы совместно управлять одной командой, оба игрока должны передвинуть значок контроллера в сторону нужной команды, а затем нажать любую кнопку для подтверждения выбора.

Указатели направлений

После того, как Вы выберете команду, которой будете управлять во время матча, Вам предложат изменить вид стрелок, расположенных под футболистом и указывающих направление его движения.

Настройки контроллера

Выбрав нужные настройки, нажмите кнопку «Пас» для продолжения игры.



Условия и правила матча

С помощью этого меню можно настраивать условия для каждого отдельного матча.

Форма команды

Здесь игроки могут выбрать наиболее приемлемое сочетание экипировки для игр «Дома» и «На выезде».

Стадион, поле, погода, мяч и ввод мяча в игру



Здесь игроки могут настроить элементы окружающей обстановки матча. Некоторые из этих элементов носят чисто эстетический характер, но некоторые, такие как «Поле», могут существенно повлиять на ход игры. Играя за клубные и сборные команды и побеждая в готовых чемпионатах, Вы сможете открывать новые поля и мячи.

Продолжительность матча и дополнительное время

Здесь игроки могут менять продолжительность матча и правила назначения дополнительного времени в товарищеских встречах. В готовых состязаниях эти настройки зафиксированы – их нельзя изменить.

Правила матча

Правила игры в точности соответствуют основным правилам настоящего футбола. Ниже приведены некоторые из них.

Фолы

Если игрок атакует другого, используя запрещенные приемы, судья фиксирует фол. Обычно после фола назначается свободный удар команде, против которой нарушили правила, но если этот фол произошел в штрафной зоне, судья назначит пенальти.

Желтые и красные карточки

За очень грубые фолы, такие как подкат сзади, судья может показать футболисту желтую или красную карточку. Если игроку показали красную карточку, он обязан покинуть поле, а его команда будет продолжать матч без него. Если игроку покажут две желтые карточки в течение одного матча, он также должен будет покинуть поле. Игрокам, удаленным с поля во время состязания, будет запрещено принимать участие в нескольких последующих матчах этого состязания.

Травмы
Очень грубые фолы могут привести к получению серьезных травм, из-за которых игрок не сможет продолжать матч. В этом случае игра останавливается до тех пор, пока травмированного игрока не унесут за пределы поля и не назначат для него замену. Из-за некоторых травм игрок не сможет участвовать в следующих матчах состязания.

Вне игры
Положение вне игры фиксируется тогда, когда между игроком, получающим пас, и линией ворот противоположной команды находится только голкипер противоположной команды. За это назначается свободный удар защищающейся команде.

Обязательные тактические изменения
Если игрок получит травму, его команда будет вынуждена провести замену, чтобы продолжить игру.

Запрашиваемые тактические изменения
Нажав кнопку «Скамейка запасных и тактика игры», Вы откроете тактическое меню своей команды. Однако учтите, что оно появится не сразу же после нажатия кнопки, а после того, как мяч выйдет за пределы поля. Во время матча обе команды могут использовать меню тактики одновременно.

Три замены
Каждой команде разрешено делать не более трех замен за один матч.

Настройки

Настройки громкости
Здесь Вы можете регулировать громкость трибун, музыки и других звуковых эффектов.

Настройки таймера
Здесь Вы можете изменить вид таймера и табло отображения счета.

Настройки стрелок
Здесь Вы можете выбрать один из трех вариантов отображения стрелок, которые появляются под ногами футболистов во время игры.



Настройки игрового процесса

Выйти

Выбрав этот пункт, Вы остановите матч и вернетесь в главное меню. При этом Вы покинете свое текущее состязание.

Выйти и повторить

Выбрав этот пункт, Вы остановите матч и начнете новую встречу с участием тех же команд (только во время дружеских встреч).

Консоль просмотра записи

Этот пункт дает игроку возможность детально проанализировать запись игры.

1) Поменять камеру
2) Вращать
3) Масштаб
4) Сменить угол обзора
5) Выход
6) Перезапуск
7) Воспроизведение/пауза
8) Перемотка назад/вперед



Изменение имен

Позволяет изменять названия всех состязаний и клубных команд, менять имена футболистов, а также сохранять эти изменения.

Сначала выберите имя или название, которое хотите изменить, а затем введите новое имя или название при помощи клавиатуры.

Названия готовых состязаний

Позволяет изменять названия всех готовых состязаний.

Названия команд

Позволяет изменять названия всех клубных команд.

Имена игроков

Позволяет изменять имена игроков всех клубных команд и сборных.

Загрузка данных

Продолжить соревнование

Выберите нужное состязание из списка всех сохранений. Это касается готовых и своих состязаний, в которых не принимает участие собственная команда.

Загрузка Состязаний Собственной Команды

Состязания собственной команды загружаются вместе с сохранением собственной команды. Если Вы хотите загрузить собственную команду, Вас спросят, хотите ли Вы продолжить состязание, в котором команда участвовала при последнем сохранении.

Наши благодарности

Компания Sensible Software, Крис Йеитс, Джон Хейр, Крис Чепмен, Майк Хаммонд, Брэд, Том Уайбли, Оскар Сопер, Пол Эдвардс, Джеймс Хорн.

Авторы

Codemasters

Старший художественный сотрудник: Дэвид Дарлинг

Разработка продукта

Глава студии: Сем Паркер
Старший продюсер: Адам Парсонс
Дизайн игры: Джон Хейр
Художники: Тревор Слейтер, Крисиан Макморран, Филипп Кокс
Помощь в дизайне: Джейми Фирс

Звук

Звуковые эффекты: Тим Бартлетт, Оливер Джонсон
Музыка: Джон Хейр, Ричард Джозеф
Голос: Джеки Рид

Музыка используется по лицензии Sensible Soundware Ltd

Отдел контроля качества

Менеджер отдела: Эдди ди Люччио
Испытатели: Ричард Бейли, Марк Робертс, Хушпал Калси, Саймон Тернер, Ли Уолфорд, Мэтью Боленд, Эндрю Харгривз, Дэнни Бикли, Гертебир Мангат, Сухдип Тханди

Ведущий испытатель: Гари Мастерс

Менеджер тестов на совместимость: Гари Коуди
Тесты на совместимость: Мартин Хоукинс, Нил Мартин, Бен Фелл, Бен Филд, Даррен Гринвуд

Маркетинговый отдел

Директор по маркетингу: Ники Хьют
Менеджер по глобальному маркетингу: Алан Пьер
Реклама: Ричард Эдди, Сэм Кордье
Маркетинговые услуги: Лиз Дарлинг, Барри Чени, Энди Хак, Вейн Гарферт

Продвижение товара

Менеджер по продвижению товара на рынок: Гай Пирс
Рыночный анализ: Эми Бадден
Команда исследователей: Стивен Престиж, Джордж Кумбс, Ричард Филд, Розетта Риццо

Юридические услуги

Джулиан Вард

Kuju Entertainment

Kuju Sheffield

Программирование

Ведущий программист: Малькольм Стэд
Программисты: Марк Адамсон, Ричи Палмер, Сара Кук, Джон Мэй Бен Вилсон, Крис Ивз

Графические работы

Ведущий художник: Дэвид Толли
Художник игры: Бен Вудз
Исполнительный продюсер: Симеон Пэшли
Менеджер проекта: Роджер Годфрей
Менеджер студии: Тони Каванаф
Дополнительная помощь: Росс Киднер, Асад Хабиб
Исполнительное руководство: Ян Бейверсток, Джонатан Ньют

Kuju Surrey

Дополнительные графические работы: Кис Гахентан, Джейми Филд, Крис Лак

StrawDogs

Дополнительные графические работы: Джо Льюис, Лес Спинк, Джеймс Каррен



«Bink Video. Copyright (C) 1997-2006 by RAD Game Tools, Inc.»

ИГРА ЛОКАЛИЗОВАНА КОМПАНИЕЙ <БУКА>

Отделы лицензирования и локализации

Руководитель службы локализации	Андрей Ковалёв
Менеджер по лицензированию	Георгий Добродеев
Менеджер по лицензированию	Владимир Миняев
Менеджер по лицензированию	Андрей Чемлекчиев
Менеджер по локализации	Ксения Вахитова
Менеджер по локализации	Максим Вахитов
Менеджер по локализации	Ирина Изотова
Менеджер по локализации	Алексей Ковалёв
Менеджер по локализации	Элина Петренко
Ассистент менеджера по локализации	Марина Киупа
Технический эксперт	Федор Куликов
Эксперт по звуку	Руслан Дмитриев

Отдел маркетинга и PR

Менеджер по продвижению продуктов	Елена Астапова
Менеджер по продвижению продуктов	Юрий Вирич
Менеджер по рекламе и PR	Екатерина Кукуреко
Менеджер по рекламе и PR	Алексей Пастушенко
Community manager	Сергей Владинец
Руководитель дизайнерской службы	Санан Ушанов
Художник-дизайнер	Даниелла Климашевская
Художник-дизайнер	Артем Суханов

Отдел тестирования

Координатор бета-тестирования	Александр Пак
Тестеры компании "Бука"	Дмитрий (Solowey) Ануфриев Мария (Prolonga) Братолюбова Игорь (Warboss) Дмитриев Дмитрий (OM) Ларин Лидия (Lio) Овсянникова Алексей (Pifagor) Петров Алексей (Slon) Попенков Евгений (Uncle_Fu) Попов Иван (Qa) Райнов Александра (Lara_Croft) Федонникова



Коммерческий отдел

Менеджеры по продажам	Елена Антонова Максим А. Алексеев Максим Ю. Алексеев Анкундинова Наталья Лощилов Вадим Ольга Полковникова Евгений Самсонов Валерий Тихвинский Сергей Федосов
Торговый маркетинг	Татьяна Васекина Александр Кочетков
Юридическая поддержка	Георгий Виталиев Кирилл Лыков
Техническая поддержка	Евгений Дмитриев Роман Алексеев Дмитрий Бакутин Кирилл Овчинников Вадим Сидоров Кирилл Столяров Сергей Щербань

Руководство

Генеральный директор	Александр Михайлов
Финансовый директор	Марина Равун
Руководитель коммерческого отдела	Татьяна Устинова
Руководитель отдела маркетинга	Олег Доброштан
Руководитель отдела лицензирования и локализации	Илья Мамонтов

© 2007 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука".
Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Щит" (rshield@aha.ru).
Диск изготовлен на ООО "Уральский электронный завод", http://www.uep-cd.ru

ЛИЦЕНЗИОННОЕ СОГЛАШЕНИЕ О ПЕРЕДАЧЕ НЕИСКЛЮЧИТЕЛЬНЫХ ПРАВ НА ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРОГРАММНОГО ПРОДУКТА <Sensible soccer 2006>

УКАЗАННАЯ ПРОГРАММА (далее - Программа) охраняется законодательством Российской Федерации об авторском праве, международными договорами, конвенциями об авторском праве и иными законами. Названная программа передается вам для использования на условиях настоящего Договора. Компания <Бука> предоставляет вам неисключительные, непередаваемые ограниченные права, т.е. простую лицензию на использование одного экземпляра Программы на одном компьютере (персональной ЭВМ). Все права интеллектуальной собственности, связанные с Программой (включая, но не ограничиваясь, видео-, аудио- и иными материалами, входящими в ее состав), а также права на любые ее копии и экземпляры принадлежат компании <Бука> или ее лицензиарам.

ВЫ НЕ ИМЕЕТЕ ПРАВА И НЕ ДОЛЖНЫ: Создавать копии Программы за исключением единственной резервной копии. Продавать, сдавать в аренду, наем, передавать по авторскому договору (лицензии), распространять или каким-либо иным способом передавать или делать доступной для любого другого лица экземпляры Программы в целом или по частям, а равно использовать Программу или любую ее часть в коммерческих целях. Осуществлять в отношении Программы в целом или любой ее части <обратное проектирование>, т.е. восстанавливать исходный текст (код), модифицировать, декомпилировать, дизассемблировать или создавать с их помощью производные работы. Удалять, дезактивировать или иным образом изменять любые указания на правообладателя, содержащиеся в самой Программе или иным образом связанные с ней. Экспортировать или реэкспортировать экземпляры Программы или ее копии и адаптированные варианты, нарушающие любые экспортные или иные ограничения, содержащиеся в законодательстве РФ.

ОГРАНИЧЕННАЯ ГАРАНТИЯ. Компания <Бука> гарантирует первоначальному приобретателю (покупателю), что носитель, на котором записана Программа, не содержит физических дефектов и сохраняет работоспособность в течение как минимум 60 дней со дня приобретения. Если в течение 60 дней с даты приобретения обнаружится, что носитель Программы содержит дефекты, компания <Бука> обязуется бесплатно заменить такой носитель в течение указанного срока со дня приобретения экземпляра Программы с оплатой почтовых расходов при условии предоставления подтверждения даты покупки и только в том случае, если компания <Бука> продолжает производить указанную Программу. В случае, если Программа снята с производства, компания <Бука> имеет право заменить Программу на аналогичную программу с равной или более высокой стоимостью. Данная гарантия распространяется исключительно на носители Программы, распространяемые компанией <Бука>, и неприменима в случае, если дефект возник в результатемеханического повреждения, неправильного обращения или небрежности покупателя. Любые гарантии, предусмотренные законодательством, ограничиваются указанным выше 60-дневным сроком.

ПРИ ВОЗВРАТЕ Программы для замены по гарантии, пожалуйста, присылайте компакт-диски Программы в защитной упаковке с приложением:
(1) копии чека с указанием даты покупки;
(2) вашего имени и обратного адреса, в машинописном виде или четко написанных от руки либо отпечатанных на принтере;
(3) краткого описания дефекта и проблем, которые вы выявили, а также сведений об операционной системе и аппаратуре, на которой вы запускали Программу.

НАСТОЯЩИЙ ДОГОВОР может быть расторгнут автоматически, если окажется, что вы не способны выполнять его условия и требования. В этом случае вы должны уничтожить на своем компьютере все копии Программы и все ее составные части.

ЕСЛИ ВЫ НЕСОВЕРШЕННОЛЕТНИЙ, ПОЖАЛУЙСТА, ПОКАЖИТЕ ЭТО СОГЛАШЕНИЕ РОДИТЕЛЮ ИЛИ ОПЕКУНУ ПЕРЕД УСТАНОВКОЙ ИЛИ ДРУГИМ ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ ДАННОГО ПРОДУКТА.

Техническая поддержка

Внимание!
Перед тем, как с нами связаться, убедитесь, пожалуйста, что вы просмотрели наш сайт в поисках возможного решения проблемы и прочитали файл помощи, который находится на диске. Если, тем не менее, вы решили связаться с нами, для того, чтобы помочь вам, нам будет необходима следующая информация о вашем компьютере.
- Тип процессора и его частота (например, Intel Pentium II, 333 МГц)
- Объем оперативной памяти (например, 128 МБ)
- Марка CD-ROM и его скорость (например, Plextor 32x)
- Тип звуковой карты (производитель, модель и версия драйвера)
- Тип графической карты (производитель, модель и версия драйвера)
- Тип 3D-акселератора (производитель, модель и версия драйвера)

Эту информацию вы можете получить следующим образом:

Щелкните правой кнопкой мыши по значку <Мой компьютер> на рабочем столе вашего компьютера и выберите пункт <Свойства системы>. На экране <Свойства системы> вы увидите необходимую информацию: тип операционной системы вашего компьютера (версия Windows), объем памяти (RAM) и тип процессора. Запомнив или записав данную информацию, вернитесь в директорию <Мой компьютер>. В появившемся окошке выберите название диска, на который была установлена игра, и щелкните по нему правой кнопкой мыши. В появившемся меню выберите пункт <Свойства>. На экране, который вы увидите, вам нужно найти общую емкость жесткого диска и количество свободного места на нем.

Извините, НО за проблемы, связанные с конфигурацией компьютера, некорректной работой программ других производителей и конфликтами с предварительно установленными пиратскими версиями компания <Бука> ответственности не несет.
Для получения ответов на конкретные вопросы по прохождению игры необходимо являться зарегистрированным пользователем, а также указывать фамилию и регистрационный номер в письме.
С удовольствием вам ответим!

Связаться со службой техподдержки вы можете по:
Адресу: Россия, Москва, 115230,
Каширское шоссе, 1, строение 2
Телефону: +7 (495) 780-00-91 с 10.00 до 15.00
с понедельника по пятницу
E-mail: help@buka.ru
Internet http://www.buka.ru/techsupport
Наш форум: http://www.buka.ru/forum/

* Внимание: Перед тем, как позвонить, сядьте, пожалуйста, рядом со своим компьютером.
Ваш компьютер должен быть включен и находиться в рабочем состоянии (т.е. не сразу после <зависания>).